



דומה בפיג'מה

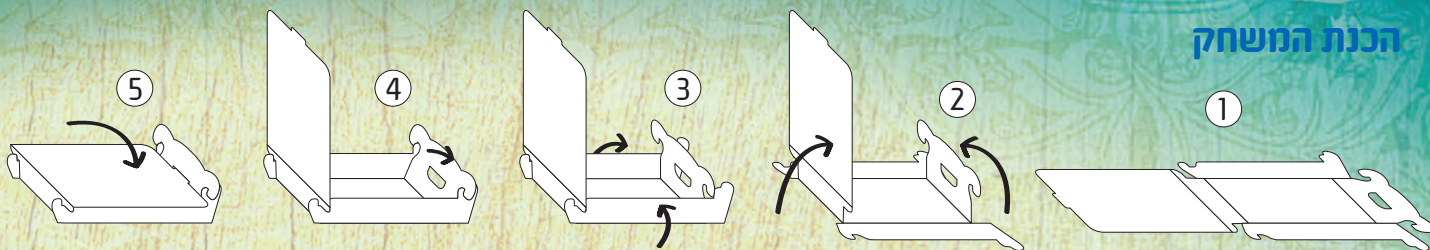
נסו לנחש מה כל אחד לובש

המשפחה המלכותית מתכוננת ללכת לישון, אבל בעיה קטנה צצה - איזו פיג'מה ילבשו היום? בזמן שהם נכנסים ויוצאים ממיטותיהם ומחליפים פיג'מות, רוחות רפאים חודרות לטירה, וכולם מתחבאים מתחת לשמיכה. אבל... לאיזו מיטה עבר המלך? האם המלך או הנסיכה החליפו לפיג'מה כחולה? אולי שניהם? מי שם לב לכל הפרטים הקטנים האלה?

המשחק דורש ריכוז ותשומת לב מירביים, מכיוון שבני המשפחה המלכותית אוהבים להחליף את הפיג'מות ואת המיטות שלהם שוב ושוב.

- תכולה:
- 5 מיטות
 - שמיכה
 - 50 קלפים:
 - 5x8=40 בני משפחת המלוכה
 - 3 ג'וקרים
 - 7 רוחות רפאים
 - 36 מטבעות זהב
 - 6 אסימוני ג'וקר

הכנת המשחק



ראשית, הניחו את המיטות זו לצד זו במרכז השולחן. השחקן המבוגר ביותר מקבל את השמיכה. ערבבו את הקלפים היטב והניחו אותם הפוכים במרכז השולחן כך שכל השחקנים יוכלו להגיע אליהם (איור 1). הניחו את מטבעות הזהב הפוכים לצד הקלפים (צד הזהב למעלה). כל שחקן מקבל אסימון ג'וקר אחד (כשמשחקים ברמת קושי "מתקדם").

איור 1

השחקנים בוחרים את רמת הקושי מבין האפשרויות:

קל
3 מיטות: אין החלפת מיטות (הוציאו מהמשחק 2 בני משפחה מלכותיים). מתאים לילדים מגיל 3. שחקן בשלבי משחק: א, ב, ג, ד.

בינוני
4 מיטות: במהלך המשחק (הוציאו מהמשחק בן משפחה אחד). מתאים לילדים בגיל 4-5. שחקן בשלבי משחק: א, ב, ג, ד.

מתקדם
5 מיטות: המיטות מתחלפות במהלך המשחק, ומשתמשים גם בג'וקרים. מתאים מגיל 6 ומעלה. שחקן בשלבי משחק: א, ב, ג, ד.



איך משחקים?

השחקן שאצלו נמצאת השמיכה מתחיל את המשחק. המשחק מתקדם בכיוון השעון.

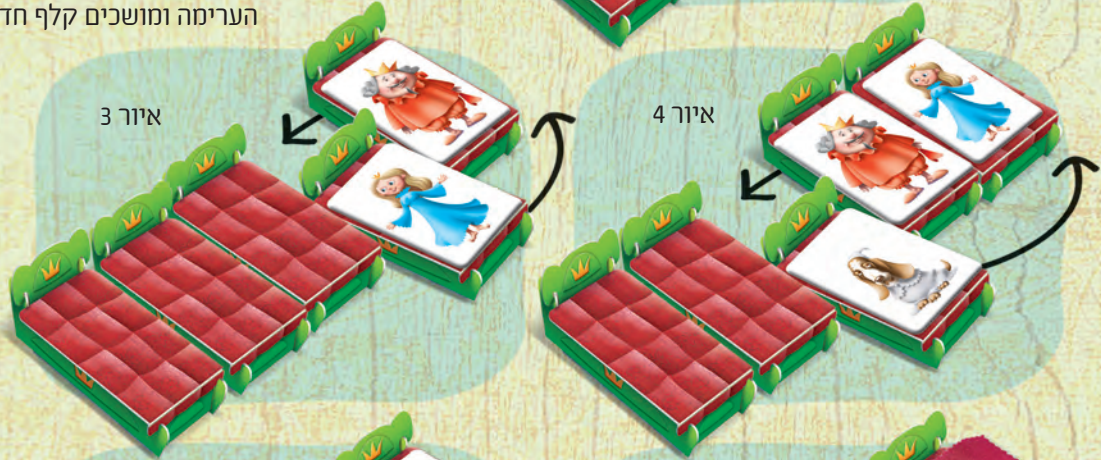
א. מחליפים פיגמות. בזה אחר זה השחקנים לוקחים קלפים מהקופה ובהם דמויות מהמשפחה המלכותית. כל שחקן לוקח קלף אחד, הופך אותו ומניח את הדמות שבקלף על מיטה שבה כבר מונחת אותה דמות. לדוגמה, המלך יונח על גבי מלך, והכלב יונח על קלף אחר של כלב. בכל הנחה של קלף משתנה צבע הפיגמה של הדמות.

כשהמשחק מתחיל כל המיטות ריקות, כלומר, הקלף הראשון של כל דמות מונח על המיטה הריקה הימנית ביותר (איור 2). אם הקלף הראשון שנמשך הוא ג'וקר, מחזירים אותו לאמצע הערימה ומושכים קלף חדש.



איור 2

ב. מחליפים מיטות: כאשר בן משפחה חדש מונח על מיטה ריקה ליד מיטה תפוסה, מחליפים בין המיטות, והמיטה של בן המשפחה החדש עוברת לקצה הימני בשורת המיטות. המיטות מונחות תמיד זו לצד זו ובאותו כיוון. (ראו איורים 3-4).



איור 3

איור 4

ג. רוח רפאים: שחקן שמושך קלף של רוח רפאים מניח אותו מיד גלוי במרכז השולחן, כך שכולם יראו אותו (איור 5). השחקן שהשמיכה בידיו מניח אותה בזריזות על כל המיטות ומכסה את כל הדמויות במיטותיהן (איור 6).



איור 5

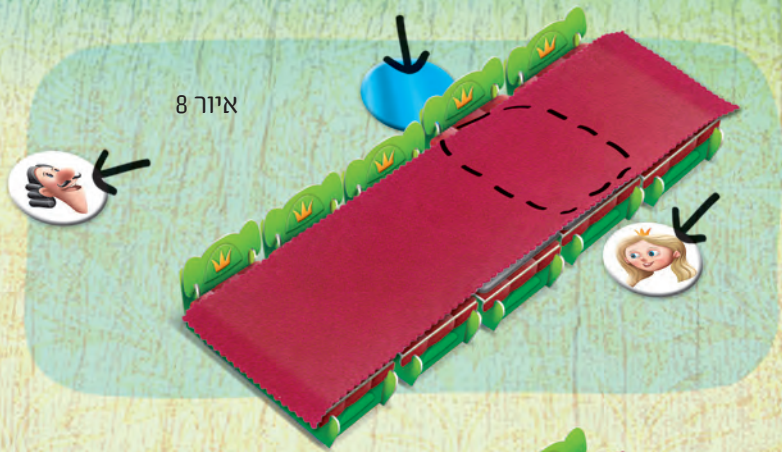
איור 6

ד. השחקן שכיסה את הדמויות בשמיכה לוקח מטבעות זהב כמספר שאר השחקנים (אך לא עבורו) ומניח אותם גלויים על השולחן. לדוגמה, במשחק של 4 שחקנים הוא לוקח 3 מטבעות. בכל מטבע נראים דמות או צבע של פיגמה (איור 7).



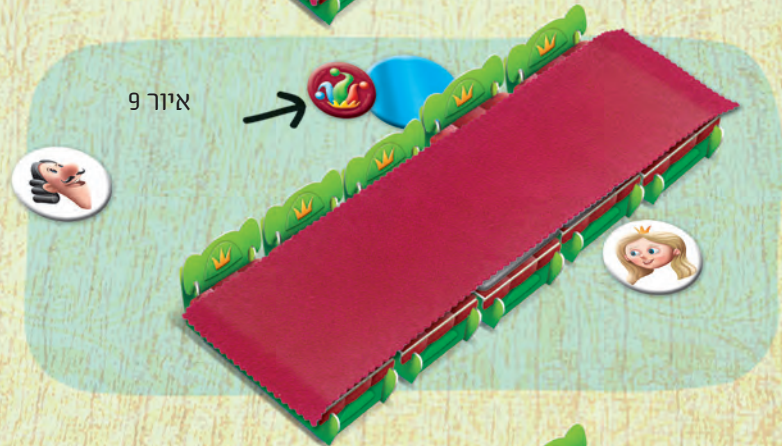
איור 7

השחקן שיושב לשמאלו של השחקן שכיסה את הדמויות בשמיכה מתחיל, והמשחק ממשיך בכיוון השעון. כל שחקן בתורו בוחר מטבע (דמות או צבע) ומניח אותו לצד המיטה המתאימה על פי הניחוש שלו. כלומר, מטבע התואם לדמות או לצבע הפיג'מה שמתחת לשמיכה (איור 8).



(השחקן שכיסה את המיטות בשמיכה לא לוקח מטבע).

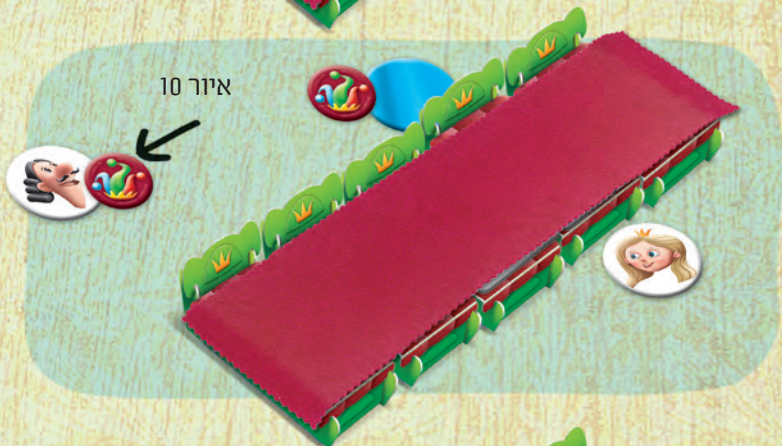
אם השחקן בטוח בניחושו, הוא יכול להניח גם אסימון ג'וקר ליד המיטה שבחר (איור 9).



אם השחקן חושב שהמטבע שבחר אינו מתאים לאף דמות או צבע פיג'מה שמתחת לשמיכה, הוא יכול לשמור את המטבע אצלו. באפשרותו להניח גם אסימון ג'וקר ליד המטבע ששם בצד (איור 10).

ניתן להניח יותר ממטבע אחד ליד כל מיטה.

לאחר שהשחקנים ניחו את המטבעות שלהם על פי הניחושים שלהם, השחקן שכיסה את המיטות בשמיכה מוריד אותה בזריזות (איור 11). כעת השחקנים בודקים מי ניחש נכונה.



השחקן שניחש נכונה מקבל מטבע אחד (נקודה אחת). אם השחקן שניחש נכונה הניח גם ג'וקר, הוא מקבל נקודה נוספת מערימת המטבעות (כלומר סה"כ 2 נקודות).

שחקן שלא ניחש נכונה מניח את המטבע בצד (0 נקודות). אם הוא הניח גם ג'וקר, הוא צריך להחזיר בנוסף גם מטבע אחד מאלה שצבר (1- נקודות). במצב בו אין לשחקן מטבעות כלל, הוא לא מחזיר כלום.



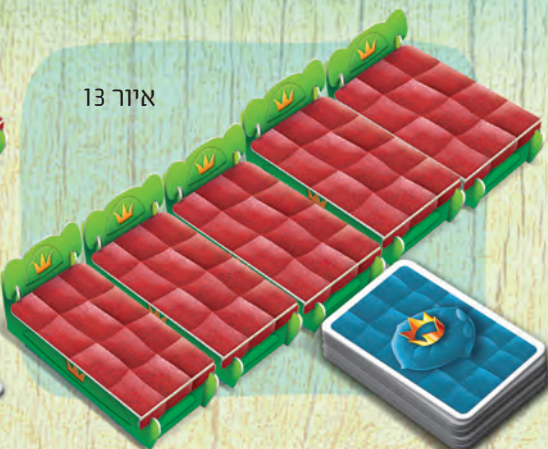
קלף רוח הרפאים נותר גלוי על השולחן. אסימוני הג'וקרים מוחזרים לשחקנים. השמיכה עוברת לשחקן הבא בכיוון השעון.

קלף ג'וקר: כאשר שחקן שולף קלף ג'וקר, בני המשפחה המלכותית קופצים ממיטותיהם לצפות בהופעה של הג'וקר. כל המיטות נשארות ריקות, וקלפי הדמויות מונחים בצד השחקנים ממשיכים במשחק.

איור 12



איור 13



סיום המשחק

כאשר נמשך קלף רוח הרפאים השביעי, זוהי ההזדמנות האחרונה של השחקנים לקבל מטבעות ולזכות בנקודות (איור 14). המשחק נגמר בתום הסבב האחרון, או כאשר נגמרים הקלפים או המטבעות. השחקן שאסף את מרב המטבעות (נקודות) הוא המנצח.

איור 14

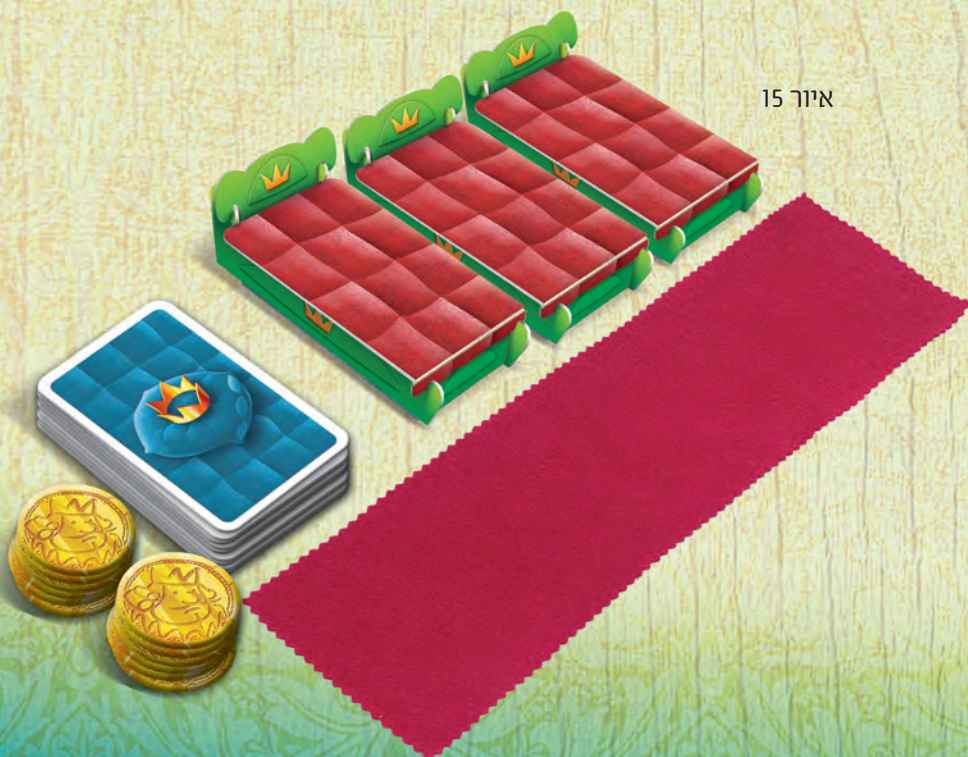


גרסה בסיסית לגיל 3

הכנת המשחק

הניחו 3 מיטות זו לצד זו במרכז השולחן. הוציאו מהערימה קלפים של שתי דמויות ממשפחת המלוכה והשאירו בערימה רק 3 דמויות. ערבבו את הקלפים היטב והניחו אותם הפוכים במרכז השולחן. השחקן המבוגר ביותר מקבל את השמיכה. הניחו את מטבעות הזהב הפוכים ליד הקלפים (איור 15). בגרסה זו לא משחקים עם אסימוני הג'וקרים. מהלך המשחק נותר זהה לזה שבגרסאות האחרות, אך בגרסה זו המיטות אינן זזות ונשארות קבועות.

איור 15



LOGIS™